

DX 超合金
GE-65

劇場版
マクロス 虚空歌姫
～イツワリノウタヒメ～

©2009 ビックウエスト/劇場版マクロスF製作委員会



YF-25

Variable Fighter **PROPHECY**
YF-25 プロフェシー

YF-25 プロフェシー

INSTRUCTION MANUAL 取扱説明書

※画像はイメージです。



セット内容

■ 取扱説明書(本書)



統合軍一般兵フィギュア
×2



交換用機銃
(硬質)



交換用アンテナ
(硬質)



ガンボッド



アサルトナイフ



YF-25 プロフェシー



台座



ファイター用
支柱



ガウーク用
支柱



バトロイド用
ジョイント



アームB



アームA

交換用手首

左 右



拳手首

左 右



武器用手首

左 右



手刀手首

矢印一覧
Arrow List



取り付けます。
Attachable



取り外します。
Removable



可動します。
Movable

- 各パーツは取扱説明書(本書)の画像を参考にに取り付けてください。
- 取扱説明書の画像には試作品を使用しております。
- 取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。



注意 お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
 - 小さな部品がありますので、小さなお子様が悪く誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
 - 尖った部分や鋭い部分がありますので、取扱や保管場所に注意してください。思わぬケガをするおそれがあります。
 - 可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれてケガをするおそれがあります。
- 《 使用上の注意 》
- 本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損するおそれがあります。
 - 関節部分を曲げたり回転させたりする時に、無理に動かすと彩色がはがれるおそれがありますので注意してください。
 - 本商品は樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色に移る場合があります。
 - 本体・部品を箱に戻す場合は、袋に入れてから戻してください。

ファイター形態の組み立て方 ※箱に入った状態から始めます。

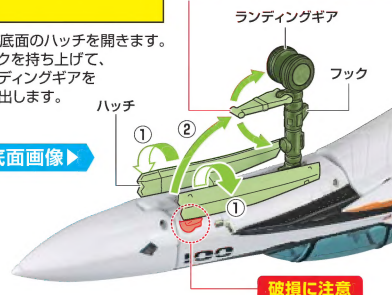
注意

変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり撞れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

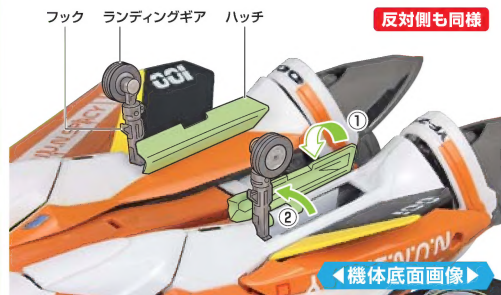
※カタバルトフックは可動します。

- ①機首底面のハッチを開きます。
- ②フックを持ち上げて、ランディングギアを引き出します。

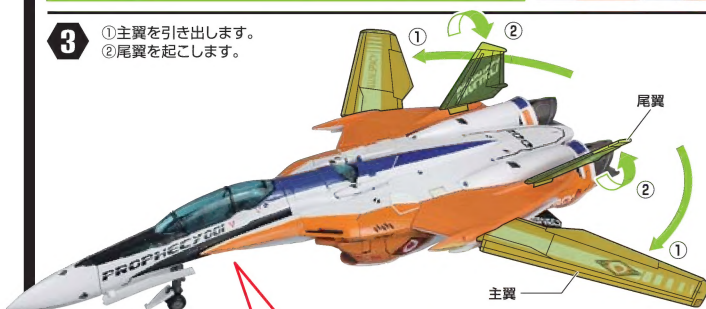
◀機体底面画像▶



- ①機体底面のハッチを開きます。
- ②フックを持ち上げて、ランディングギアをそれぞれ引き出します。



- ①主翼を引き出します。
- ②尾翼を起こします。



- ①コクピットハッチを画像の矢印のように開きます。
- ②統合軍一般兵フィギュアを搭乗させます。

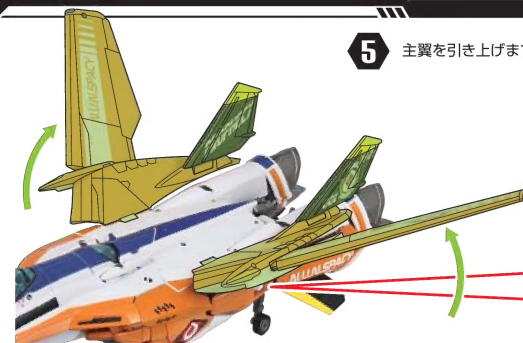
統合軍一般兵
フィギュア



- ① シールドを取り外します。



- ⑤ 主翼を引き上げます。

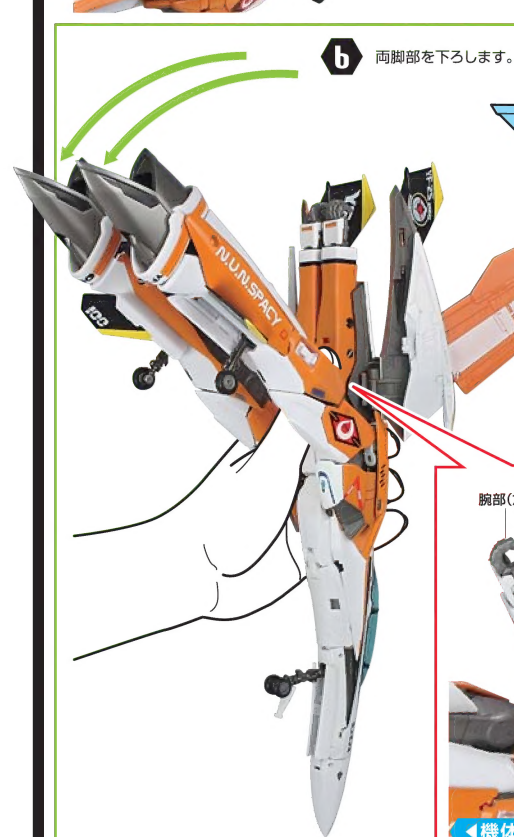


※主翼は脚側面ジョイントに固定されています。取り付け、取り外しの際に注意してください。

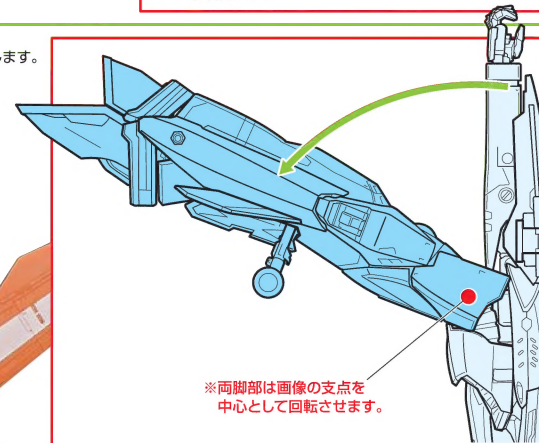
◀機体底面画像▶



- ⑥ 両脚部を下ろします。



※両脚部は画像の支点を中心として回転させます。



※ガンポッドグリップ側面の凹部を左腕の凸部に合わせて取り付けます。



- 7 腕部(左)、脚部をもとの位置に戻し、主翼を脚側面ジョイントへはめ込みます。

◀機体底面画像▶



反対側も同様

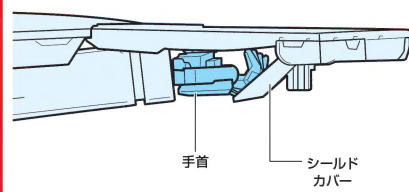
- 8 シールドをもとに戻します。

※本体手首はシールドカバー内部に収納されます。

◀機体側面画像▶



シールド



手首

シールド
カバー

完成!!



「ディスプレイ」はP.18を参照



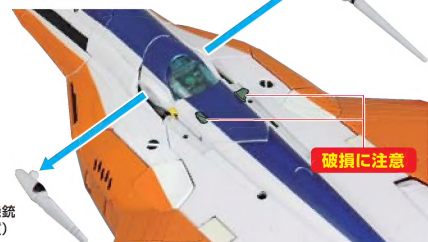
エアインテークの
カバーは取り外す
ことができます。

エアインテーク

カバー

反対側も同様

本体機銃/アンテナ(軟質)は取り外し、
交換用機銃/アンテナ(硬質)に
交換することができます。



本体アンテナ
(軟質)

破損に注意

本体機銃
(軟質)

ガウオーク形態への変形 ※ファイター形態完成の状態から始めます。

注意

変形時にダイキャストの部分に
当たったり擦れたりすると、ボディの塗装が
はがれるおそれがありますので注意してください。

- 1 前後のランディングギアを格納し、ハッチを閉じます。

◀機体底面画像▶



- 2

- ①シールドを取り外します。
- ②主翼を引き上げます。
- ③脚部の側面装甲を開き、小翼を収納します。
- ④脚部の側面装甲を閉じます。

反対側も同様



主翼

②

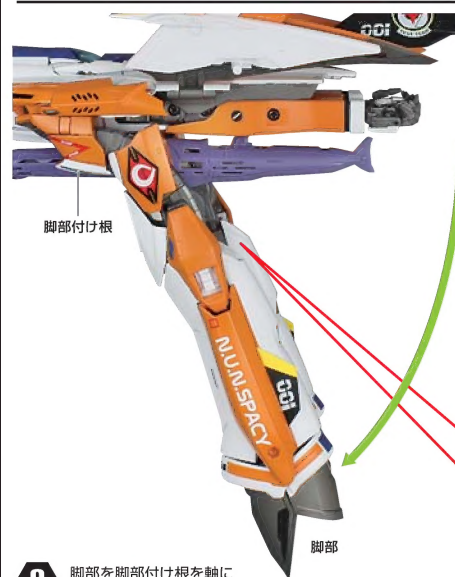
側面装甲

③

④

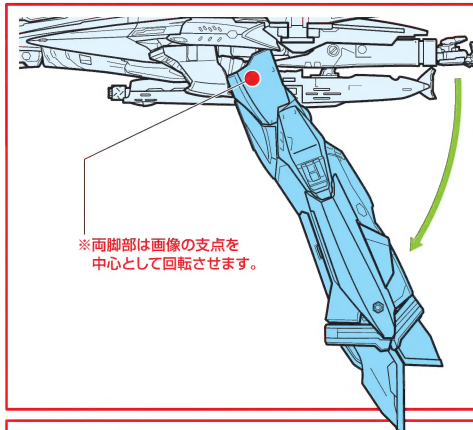
小翼

シールド



脚部付け根

脚部



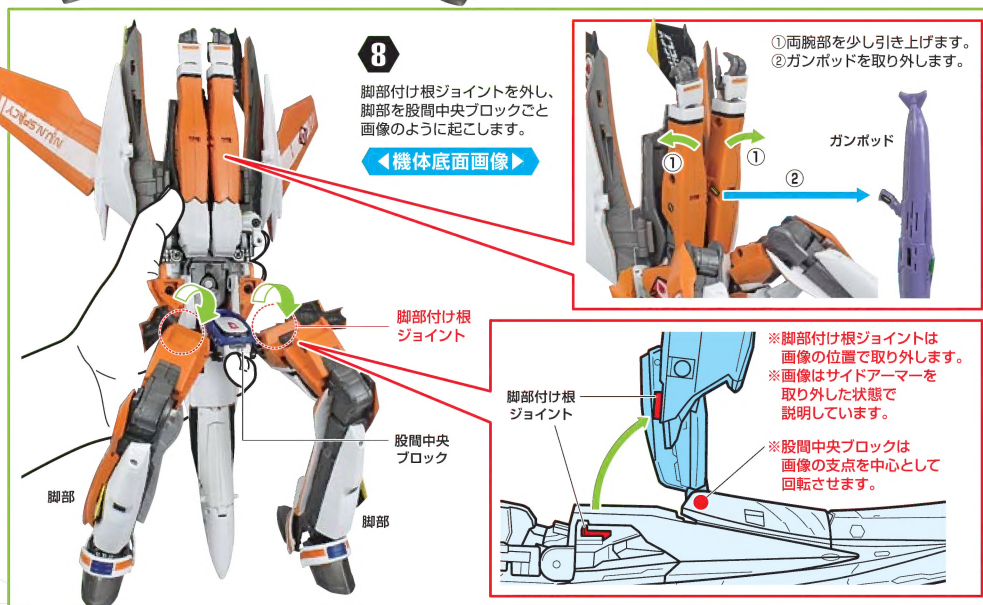
※両脚部は画像の支点を
中心として回転させます。

膝関節を引き出します。

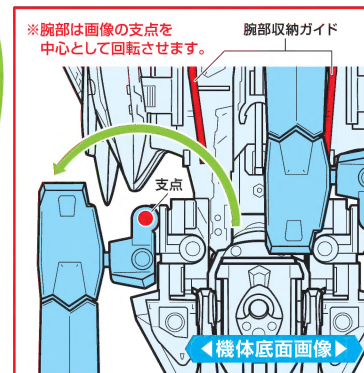


- 3 脚部を脚部付け根を軸に矢印の方向に回転させます。

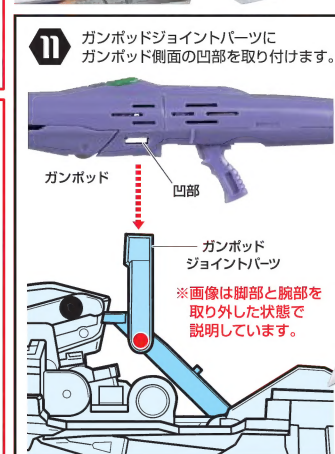
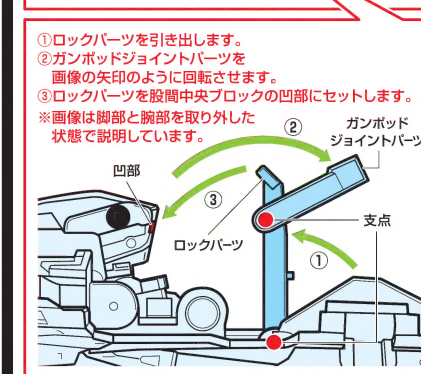
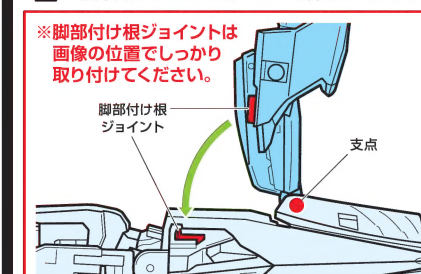
反対側も同様



9 両腕部を肩ジョイントを軸に前方で回転させます。



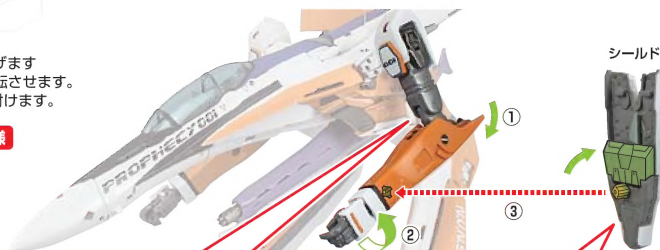
10 脚部付け根ジョイントをもとの位置に取り付けながら股間中央ブロックにロックパーツを持ち上げセットします。



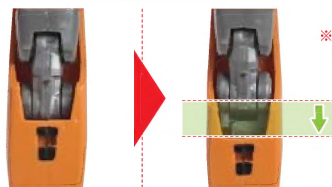
12

- ①腕部のひじを曲げます
- ②手首を内側に回転させます。
- ③シールドを取り付けます。

反対側も同様



※シールドは画像のようにカバーを収納します。



※ひじ関節を引き出します。

※シールドにアサルトナイフを収納することができます。画像のように先端を開いて収納してください。



アサルトナイフ

13

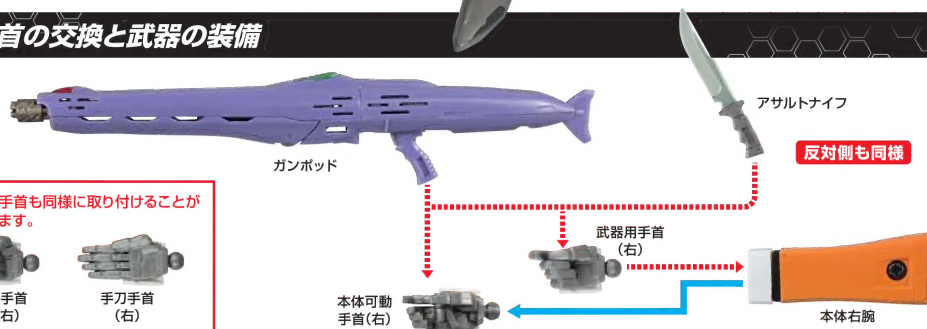
主翼をもとの位置に戻します。



完成!!

「ディスプレイ」はP.18を参照

手首の交換と武器の装備



※他の手首も同様に取り付けることができます。

拳手首 (右)

手刀手首 (右)

本体可動手首 (右)

武器用手首 (右)

反対側も同様

本体右腕

ガンボットの展開

- ①ガンボットのグリップを引き出します。
- ②砲身を引き出します。
- ③砲身(下部)を画像の矢印のようにスライドさせます。
- ④グリップをもとの位置に戻します。



砲身

砲身(下部)

グリップ

バトロイド形態への変形

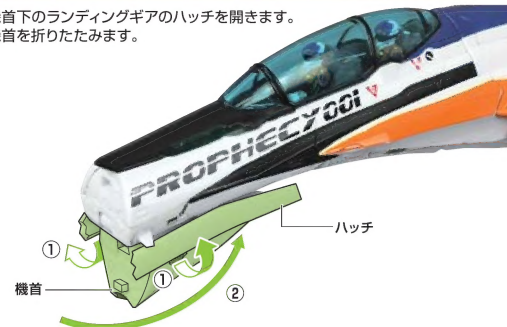
※ガウォーク形態完成の状態から始めます。

注意

変形時にダイキャストの部分が他の部分に当たったり擦れたりすると、ボディの塗装がはがれるおそれがありますので注意してください。

1

- ①機首下のランディングギアのハッチを開きます。
- ②機首を折りたたみます。



※ハッチは画像のようになります。

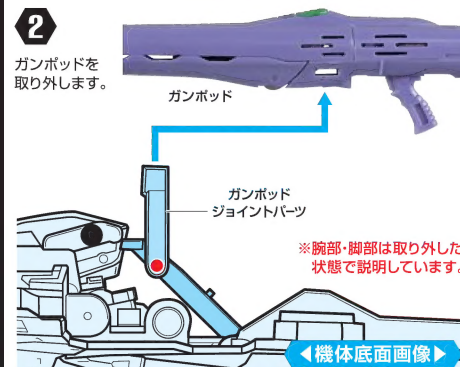


ハッチ

ハッチ

2

ガンボッドを取り外します。



ガンボッド

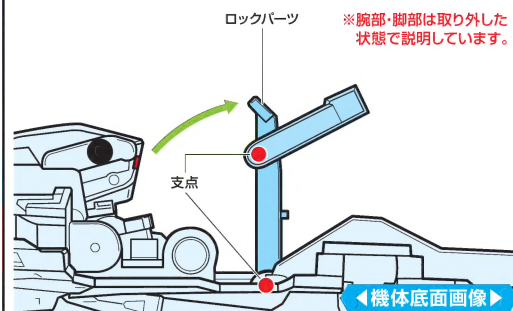
ガンボッド
ジョイントパーツ

※腕部・脚部は取り外した状態で説明しています。

◀機体底面画像▶

3

ロックパーツを外します。



ロックパーツ

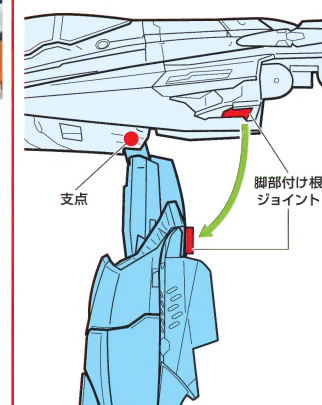
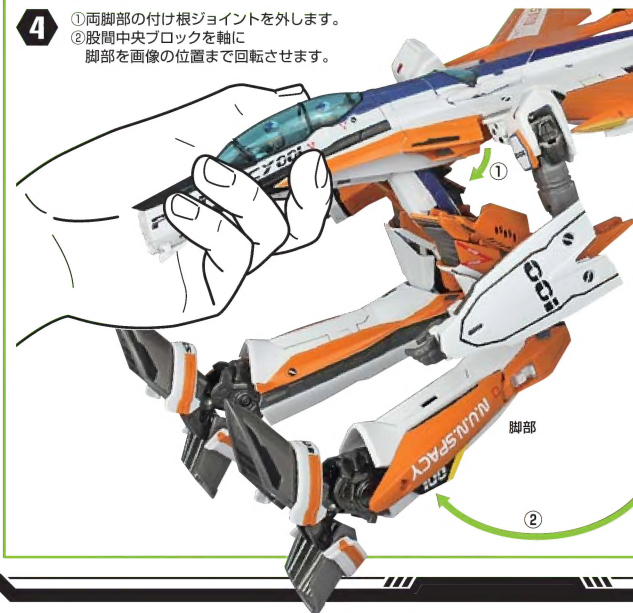
支点

※腕部・脚部は取り外した状態で説明しています。

◀機体底面画像▶

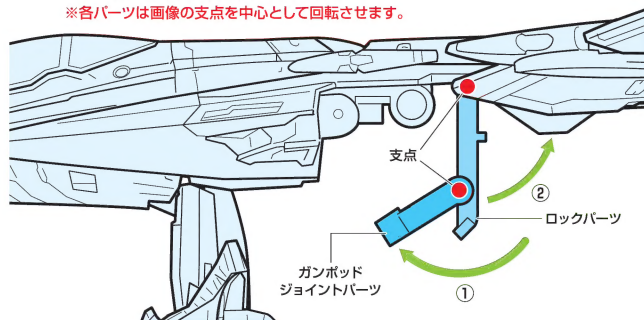
4

- ①両脚部の付け根ジョイントを外します。
- ②股間中央ブロックを軸に脚部を画像の位置まで回転させます。

※両脚部は画像の支点を中心として回転させます。
※脚部付け根ジョイントは画像の位置で取り外します。

5

- ①ガンボッドジョイントパーツを画像の矢印のように回転させます。
②ロックパーツとガンボッドジョイントパーツをさらに回転させてファイター形態時と同じ位置に戻します。
※各パーツは画像の支点を中心として回転させます。

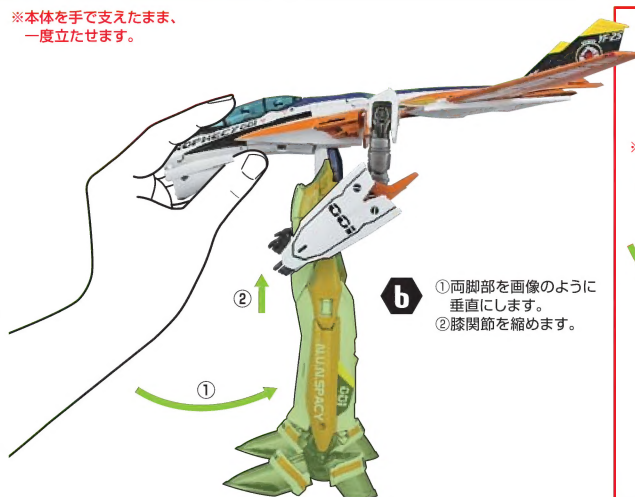


※画像のようになります。

ロックパーツ

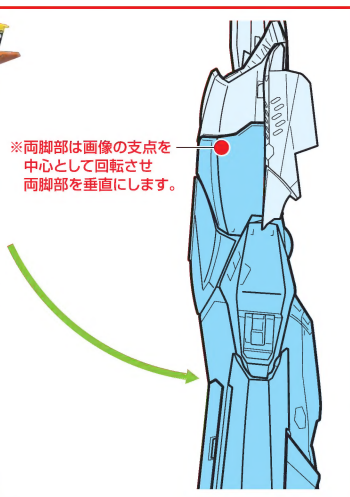


※本体を手で支えたまま、一度立たせます。



- ①両脚部を画像のように垂直にします。
②膝関節を縮めます。

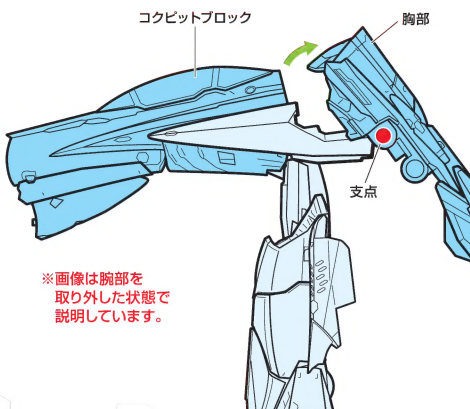
※両脚部は画像の支点を中心として回転させ、両脚部を垂直にします。



7

胸部を矢印の方向に折り曲げ、コクピットブロックと分離させます。

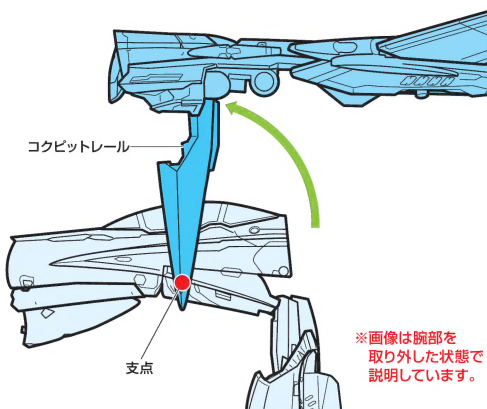
※胸部は画像の支点を中心として回転させます。



※画像は胸部を取り外した状態で説明しています。

8

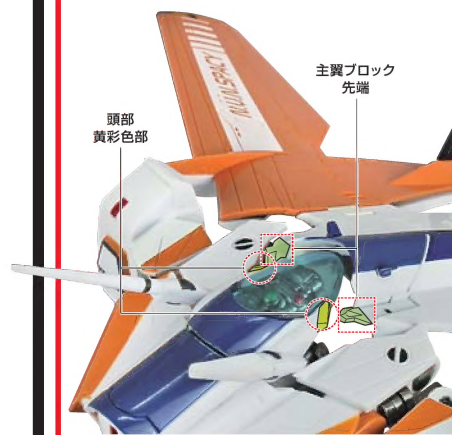
コクピットレールを軸に胸部を引き上げます。



※画像は腕部を取り外した状態で説明しています。

注意

頭部の変形時に下記の部分で塗装がはがれるおそれがありますので注意して行ってください。

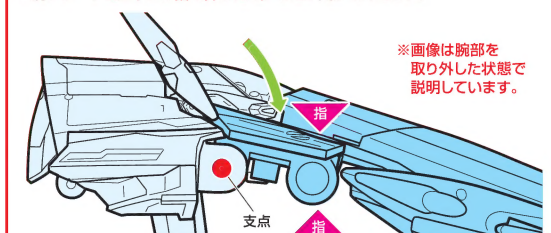


9

- ①肩プレートを少し曲げます。
②アンテナ/機銃を起こします。



※肩プレートを上下から指で押さえて少しだけ曲げてください。



※画像は胸部を取り外した状態で説明しています。

10

主翼ブロックを曲げます。



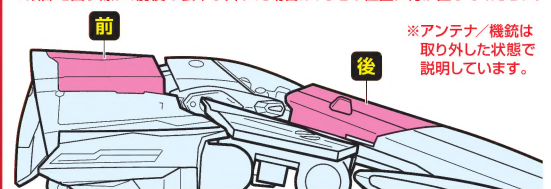
11

頭部を矢印の方向に持ち上げます。

※後頭部が胸部から出ていることを確認してください。

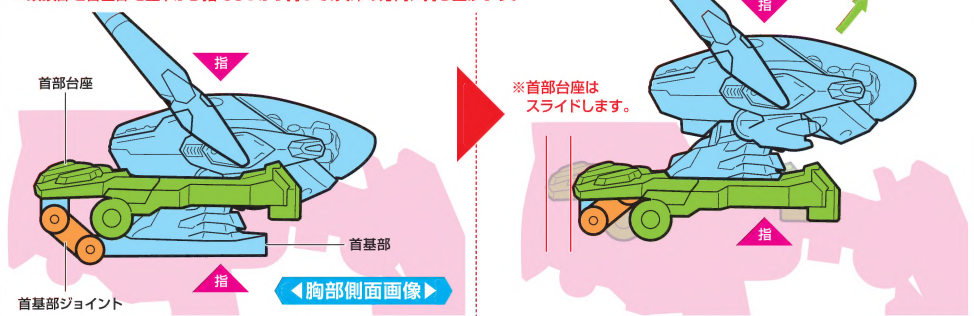


※頭部を出す際に、前後の装甲が外れた場合は、もとの位置に付け直してください。



※アンテナ/機銃は取り外した状態で説明しています。

※頭頂部と首基部を上下から指でしっかり持って、矢印の方向に持ち上げます。



※首基部台座はスライドします。

胸部側面画像

逆変形(バトロイド▶ガウォーク)する時は、
以下の手順で頭部を収納してください。

- 1 頭頂部と首部台座の下部を指で押さえ、
頭頂部を左右に振って、ロックを外します。



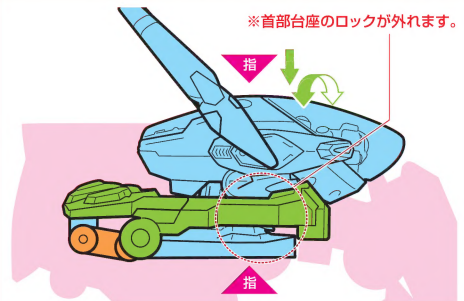
※左右に振ります。

- 2 画像のように、
後頭部を胸部の中に入れます。



※後頭部が胸部の中に入ります。

※首部台座のロックが外れます。



3

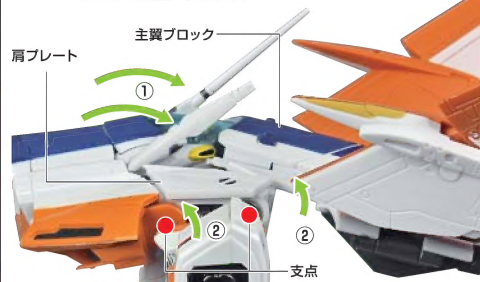
頭頂部と首部台座を上下から押さえたまま、
頭部前先端を押してスライドさせます。

※頭部と胸がツライチになります。

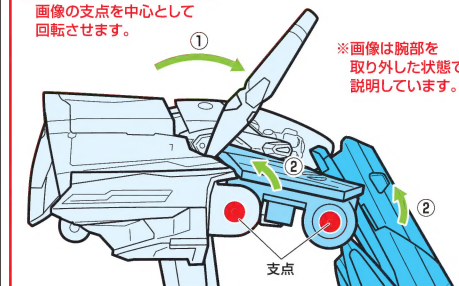


4

①アンテナ/機銃を画像の位置に回転します。
②コスレに注意しながら、肩プレート/主翼ブロックを
少しずつ交互に戻します。



※肩プレート/主翼ブロックは
画像の支点を中心として
回転させます。



※画像は腕部を
取り外した状態で
説明しています。

12

首を伸ばします。



13

頭部を回転させます。



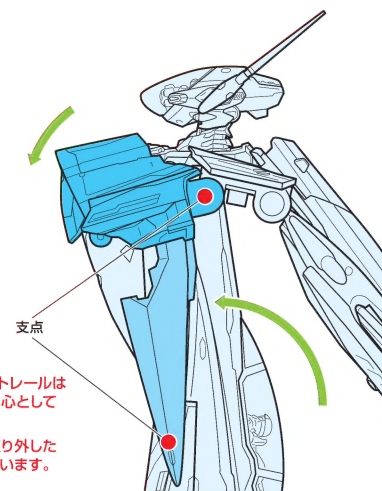
14

コクピットブロックを胸部に収納します。

※コクピットブロックを胸部に収納する時に
コクピットブロック先端が
胸部に当たらないよう注意してください。
ボディが破損し、塗装がはがれるおそれがあります。

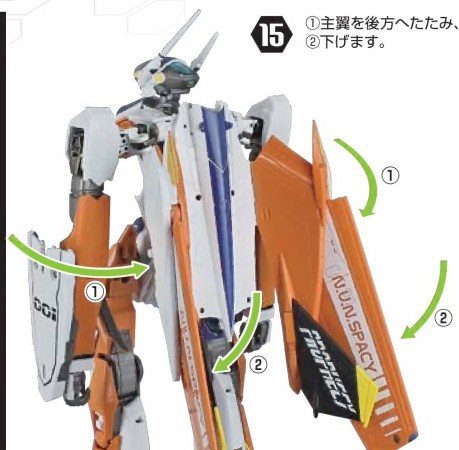


※画像のようになります。



※胸部とコクピットレールは
画像の支点を中心として
回転させます。

※画像は腕部を取り外した
状態で説明しています。

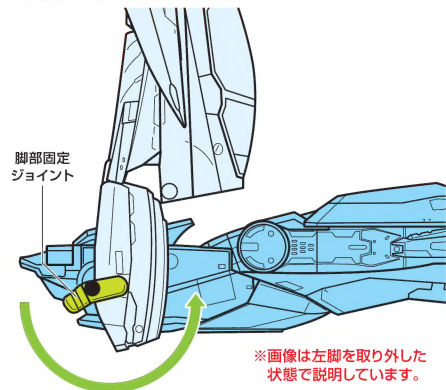


15 ①主翼を後方へたため、
②下げます。



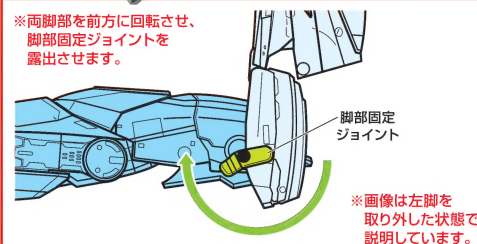
16 両脚部を画像の位置まで
脚部固定ジョイントごと
回転させます。

17 脚部固定ジョイントを固定したまま、
両脚部を後方へ回転させます。
※片脚を付け根から押さえたまま、反対側の脚を
回転させるとやりやすくなります。



脚部固定
ジョイント

※画像は左脚を取り外した
状態で説明しています。



※両脚部を前方に回転させ、
脚部固定ジョイントを
露出させます。

※画像は左脚を
取り外した状態で
説明しています。



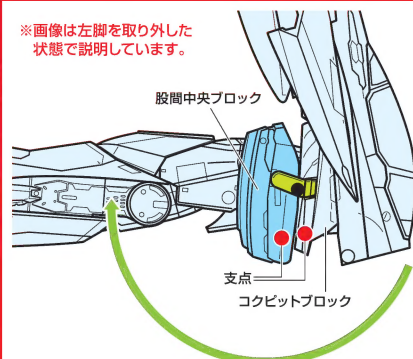
※脚部固定ジョイントが
引き出されていることを
確認します。

18 脚部固定ジョイントをコクピットブロックの
凹部へ取り付けます。



脚部固定ジョイント

凹部



※画像は左脚を取り外した
状態で説明しています。

股間中央ブロック

支点

コクピットブロック

股間中央ブロックを180度回転させて、脚部固定ジョイントを
コクピットブロックに取り付けます。

19 コクピットブロック底面のジョイントを外します。



20 両脚部を下ろします。



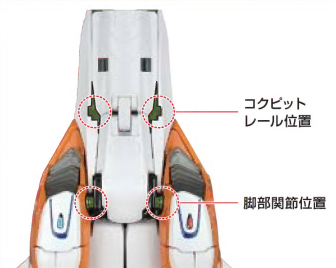
完成!!

「ディスプレイ」はP.19を参照

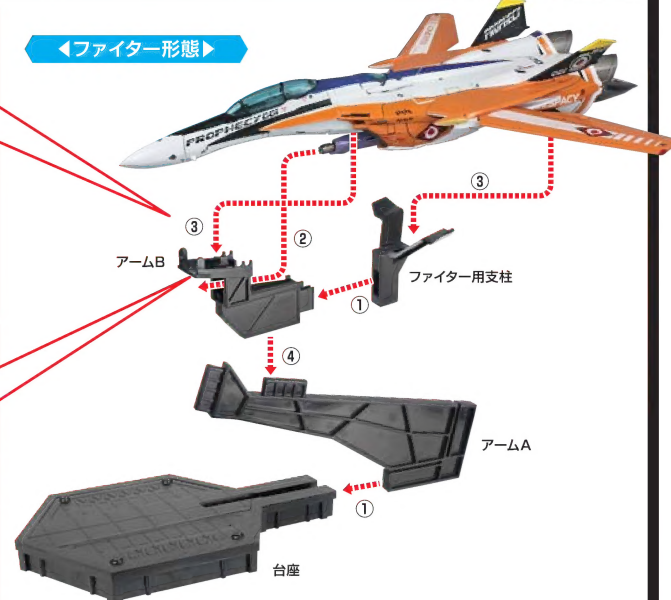


ディスプレイ

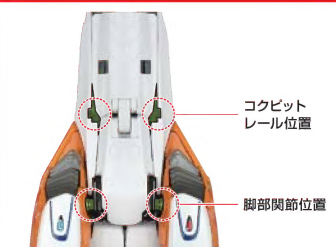
◀ファイター形態▶



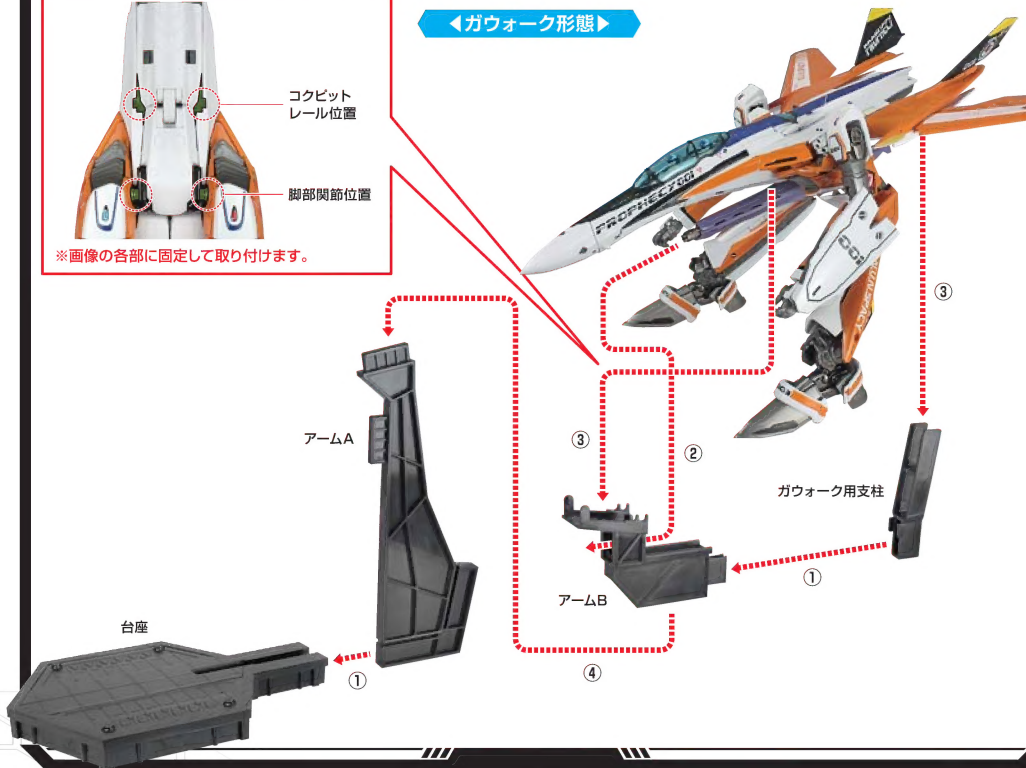
※画像の各部に固定して取り付けます。



◀ガウォーク形態▶



※画像の各部に固定して取り付けます。



◀バトロイド形態▶

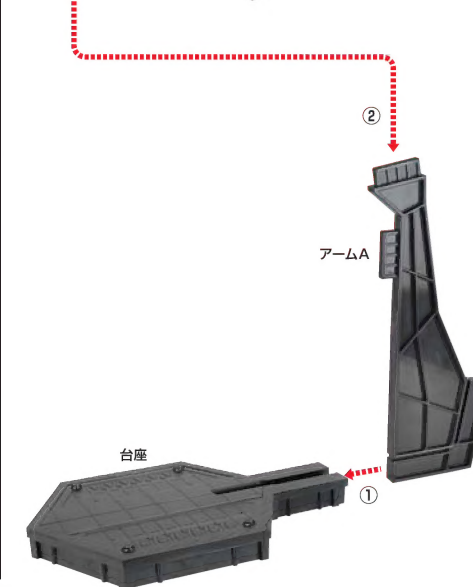
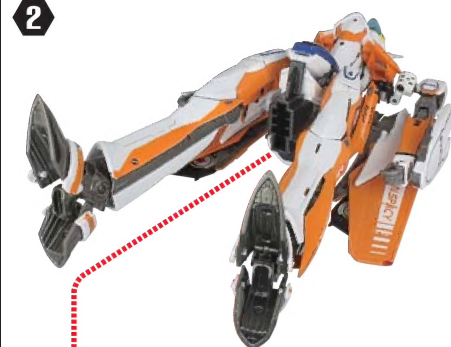


1 バトロイド用ジョイントを
取り付けます。



バトロイド用
ジョイント

2



※各形態は画像ようになります。





FIGHTER

FIGHTER is high-mobility form that demonstrates overwhelming speed. Excellent mobility in the atmosphere and in space is demonstrated.

GERWALK

GERWALK is between FIGHTER and BATTRDID.

It not only slides at high speed on the ground but also tricky movement in the air is skillful.

BATTRDID

BATTRDID is humanoid form with an emphasis on the melee combat. Various arms can be operated by making good use of the manipulator.